MAD MIX GAME™

As far as Mad was concerned life was going nowhere. Bored, with few friends, he was always on the lookout for a good time but he still lacked something. His father had told him many stories of his grandfather, the great Mad Elder, the most successful of his Pepsiman family at the gruelling task of dealing with the prowling house ghosts. Which to the embarassment of Mad had not been continued by his father.

Then it happened, ghosts started to appear, spreading destruction and panic throughout the entire Pepsivillage. In desparation the mayor of the beleagured little town turned to Mad's father for help. However, to the astonishment of everyone, father Mad admitted that he had always been afraid of ghosts and would have to decline.

Mad, incensed by his father, decided instantly that it was time to follow in his grandfather's footsteps in what must be the most dangerous Pepsiman Challenge...

THE MISSION

The challenge is to guide the Pepsiman through each of the fifteen mazes in turn, dodging ghosts and other evil creatures. Use skill and timing to take advantage of all the special features secreted throughout each maze, because only a combination of these will allow you to be successful.

LOADING INSTRUCTIONS

Commodore 64/128 Cassette

Press **SHIFT** and **RUN/STOP** keys simultaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Commodore 64/128 Disk

Turn on the computer, insert disk and type **LOAD"*",8,1** and press the **RETURN** key. The game will load and run automatically.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Type **LOAD""** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder. The program will load automatically.

Amstrad CPC Cassette

Press **CTRL** and small **ENTER** keys simutaneously. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Amstrad CPC Disk

Type **RUN"DISK** and press the **ENTER** key. The game will load and run automatically.

MSX Cassette

Type **RUN"CAS:"** and press **ENTER**. Press **PLAY** on the cassette recorder.

Atari ST Disk

Insert disk and turn on computer. The game will load and run automatically.

F1 – Keyboard Control.
F2 – Joystick Control.

CHARACTERS

The Good Guys



PEPSIMAN
Move the Pepsiman around the maze consuming the spheres that lie along the pathways as you go. Once you have cleared all of these from the maze you go on to the next, more difficult stage. Be careful, the Pepsiman can be destroyed by the slightest touch from most of his enemies. So avoid them while you are in this form.

As you move around the maze you will come across differently shaped icons. Eating these will transform you temporarily into one of the characters that follow.



ANGRY PEPSIMAN
If the Pepsiman is guided over one of these icons he will be transformed into an angry Pepsiman. Once transformed he has the ability to chase after and eat most enemies giving you a large bonus. Take care though – the Pepsiman will revert back to his original form after a limited amount of time.



PEPSIPOTAMUS
Eating this icon will transform the Pepsiman into a Pepsipotamus. In this form you will be able to squash any enemy that crosses your path. This form is particularly useful in dispatching two rather mean creatures, the REPUGNANT and the LADYBOTHER. (See Bad Guys Section.)



PEPSIDIGGER
This character is used to 'unclamp' the spheres the Repugnant has passed over. (See Bad Guys Section). Simply move the Pepsidigger over the affected spheres to unclamp them. When you then revert back to Pepsiman you will be able to reach them. In this form you are just as vulnerable to destruction as the Pepsiman, so take care.



PEPSISHIP
You do not have to eat an icon to transform to this form. As you travel through the maze you will come across a set of rails. Simply move the Pepsiman onto the rails and he will automatically transform into the Pepsiship. Though movement is limited to two directions (left and right) any enemy that appears on the screen can be destroyed by firing the Pepsiship's guns.



PEPSITANK
The Pepsitank is very similar to the Pepsiship in operation, the differences being it can only move in one direction (arrows indicate the direction) but you can shoot the bad guys in two directions (left and right).

The Bad Guys



GHOSTS
These entities wander the passageways of each of the mazes. If they touch the Pepsiman or the Pepsidigger you will lose a life. The ghosts can be destroyed by using the angry Pepsiman, the Pepsipotamus, the Pepsiship or the Pepsitank.



LADYBOTHER
This creature spends its time scurrying around the passageways. Though it isn't dangerous, its one irritating quality is that it replaces the spheres already eaten. Therefore you have to back track eating the replaced spheres exposing you to more danger. It can be destroyed by every character except the Pepsiman.



REPUGNANT
This creature is the worst of the bad guys you'll encounter. The Repugnant wanders around the mazes 'clamping' the spheres you have yet to eat. The only way to unclamp the spheres is to find the appropriate icon and transform into the Pepsidigger. (See Good Guys Section.)

Special Features



AUTO SQUARES
When you move the Pepsiman over one of these squares, he will automatically follow the indicator arrows shown in a pre-defined pattern.



TRAP DOORS
This special type of door can be found along various passageways in some of the mazes. The door takes the form of an 'L' shape which, if approached in the right direction, will allow you to push the door down and 'flip' up a second door behind you sealing off the previous section of passageway. These prove particularly useful when evading destruction from pursuing enemies, but conversely can be just as deadly if you approach them under the same circumstances from the wrong direction.

CONTROLS

You can use either keyboard or joystick. The pre-defined keyboard commands are as follows:

Left – **O**, Right – **P**, Up – **Q**, Down – **A**, Fire **SPACE BAR**.

These keys can be changed using the option "REDEFINE KEYS" which is found on the main menu. (Spectrum/Amstrad only)

HINTS

Try to use the Angry Pepsiman only when it is absolutely necessary as there are only a limited number of the appropriate icon within the maze. In this way you will have a better chance of completing each maze as well as gaining a large amount of bonus points.

The Pepsiship and Pepsitank are a good refuge from marauding ghosts and creatures. Take care though; as you start to fire your enemies will hide and lie in wait until you emerge again.

On some of the higher levels you will have to enter the ghost generator to eat spheres that have appeared there. Be extremely careful because if you are killed in there, it will be virtually impossible to escape to continue.

Finally, try not to enter the Auto Squares Area unless you are sure that your exit from it is clear.

MAD MIX GAME™

En ce qui concernait Mad, la vie n'avait aucun sens. Il s'ennuyait, avait peu d'amis et était constamment à la recherche de divertissement mais il lui manquait un certain quelquechose. Son père lui avait souvent parlé de son grand-père, le grand Mad Elder, le meilleur de la famille Pepsiman quand il s'agissait d'avoir affaire aux fantômes rôdant dans la maison. Ce qui, à la grande honte de Mad n'avait pas été perpétré pas son père.

Tout arrive un jour. Des fantômes commencèrent à apparaitre semant la destruction et la panique dans tout Pepsivillage. En désespoir de cause, le maire de la petite village assiégée demanda de l'aide au père de Mad. Cependant, à la surprise générale, Mad père avoua qu'il avait toujours eu peur des fantômes et était obligé de refuser.

Mad, furieux après son père, décida immédiatement qu'il était temps de suivre l'exemple de son grand-père dans ce qui était sûrement le Défi le plus dangereux des Pepsiman...

LA MISSION

Le défi est de guider le Pepsiman à travers chacun des quinze labyrinthes, l'un après l'autre, esquivant fantômes et autres créatures diaboliques. Utilisez votre habileté et votre sens du moment opportun pour prendre avantage de tous les dispositifs spéciaux cachés dans les labyrinthes, car seule une bonne combinaison de ces qualités vous permettra de réussir.

MODE DE CHARGEMENT

Commodore 64/128 Cassette

Appuyer sur les touches **SHIFT** et **RUN/STOP** en même temps. Appuyer sur **PLAY** sur le magnétophone.

Commodore 64/128 Disquette

Mettre l'ordinateur en marche, insérer le disquette et taper **LOAD"* ",8,1** et appuyer sur la touche **RETURN**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

Spectrum 48/128K, +2 Cassette

Taper **LOAD""** et appuyer sur **ENTER**. Appuyer sur **PLAY** sur le magnétophone. Le programme se chargera automatiquement.

Amstrad CPC Cassette

Appuyer sur **CTRL** et sur la petite touche **ENTER** en même temps. Appuyer sur **PLAY** sur le magnétophone.

Amstrad CPC Disquette

Taper **RUN"DISK** et appuyer sur la touche **ENTER**. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

MSX Cassette

Taper **RUN"CAS;"** et appuyer sur **ENTER**. Appuyer sur **PLAY** sur le magnétophone.

Atari ST Disquette

Insérer la disquette et mettre la console en marche. Le jeu se chargera et se mettra en route automatiquement.

PERSONNAGES

Les Bons



PEPSIMAN
Faites avancer le Pepsiman dans le labyrinthe et consommez les sphères que vous rencontrez en chemin au fur et à mesure de votre progression. Une fois que vous les avez toutes fait disparaître du labyrinthe, passez à l'étape suivante, un peu plus difficile. Faites attention, le Pepsiman peut être détruit au toucher, même le plus léger, de la plupart de ses ennemis. Evitez-les donc tant que vous êtes sous cette forme.

Lors de vos déplacements dans le labyrinthe vous rencontrez des icônes de formes diverses. Si vous les mangez, vous serez temporairement transformé en l'un des personnages suivants.



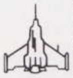
PEPSIMAN EN COLERE
Si le Pepsiman est guidé sur l'une de ces icônes, il se transformera en Pepsiman en colère. Une fois transformé, il est capable de poursuivre et de manger la plupart des ennemis, vous donnant ainsi un important bonus. Faites attention cependant – le Pepsiman retournera à son état d'origine après une certaine limite de temps.



PEPSIPOTAMUS
Si vous mangez cette icône, vous transformerez votre Pepsiman en un Pepsipotamus. Sous cette forme vous pourrez écraser tout ennemi se trouvant sur votre chemin. Cette forme est particulèrement utile pour se débarrasser de deux créatures plutôt mauvaises, le REPUGNANT et le LADYBOTHER. (Voir Section Méchants.)



PEPSIDIGGER
Ce personnage est utilisé pour dévisser les sphères que le Repugnant a vissées. Il suffit de mettre le Pepsidigger sur la sphère en question et de la dévisser. Quand vous retournerez à l'état de Pepsiman vous serez capable de les atteindre. Sous cette forme vous êtes tout aussi vulnérable que le Pepsiman, alors prenez garde.



PEPSISHIP
Vous n'avez pas besoin de manger d'icône pour prendre cette forme. Lors de votre progression dans le labyrinthe vous trouverez un ensemble de rails. Mettez simplement le Pepsiman sur les rails et il se transformera automatiquement en Pepsiship. Bien que les possibilités de déplacement soient limitées à deux directions (gauche et droite) tout ennemi que apparaît sur l'écran peut être détruit en déclenchant les bombardeurs du vaisseau.



PEPSITANK
Le Pepsitank est très semblable au Pepsiship dans le maniement, la différence étant qu'il ne se déplace que dans une direction (les flèches indiquent la direction) mais vous pouvez tirez sur les méchants dans deux directions (gauche et droite).

Les Méchants



FANTOMES
Ces créatures errent dans les sentiers de chaque labyrinthe. S'ils touchent le Pepsiman ou le Pepsidigger vous perdrez une vie. Les fantômes peuvent être détuits pars le Pepsiman en Colère, le Pepsipotamus, le Pepsiship ou le Pepsitank.



LADYBOTHER
Cette créature passe son temps à faire le tour des sentiers à toute vitesse. Bien qu'elle ne soit pas dangereuse, la caractéristique la plus agaçante est qu'elle remplace les sphères déjà mangées. De cette façon, il vous faut faire marche arrière pour manger les sphères remises en place, vous exposant ainsi à de nouveaux périls. Tous les personnages sauf le Pepsiman peuvent la détruire.



REPUGNANT
Cette créature est la pire de tous les méchants que vous recontrerez. Le Repugnant rôde dans les labyrinthes, vissant les sphères que vous n'avez pas encore mangées. La seule façon de les dévisser est de trouver la bonne icône et de vous transformer en Pepsidigger. (Voir Section Bons.)

Dispositifs Spéciaux



CASES AUTO
Quand vous ferez passer le Pepsiman sur l'une de ces cases, il suivra automatiquement les flèches indiquées selon un schéma pré-défini.



TRAPPES
Ce genre particulier de portes peut être trouvé le long de divers chemins dans tous les labyrinthes. La porte est en forme de 'L' et, si elle est approchée dans la bonne direction elle vous permettra de pousser la porte vers le bas et de faire fermer une seconde porte derrière vous, scellant le passage précédant. Celles-ci s'avèrent tout particulièrement utiles quand vous essayez d'echapper à vos ennemis qui tentent de vous détruire, mais, d'un autre côté, elles peuvent être fatales si vous les approchez dans les mêmes circonstances, dans la mauvaise direction.

CONTROLES

Vous pouvez utiliser soit le clavier soit le joystick. Les commandes clavier pré-définies sont les suivantes:

Gauche – **O**, Droite – **P**, Haut – **Q**, Bas – **A**, Feu – **SPACE BAR**.

Ces touches peuvent être changées en utilisant l'option "REDEFINE KEYS"qui se trouve au menu principal. (Spectrum/Amstrad seulement)

TUYAUX UTILES

Essayez de n'utiliser le Pepsiman en Colère qu'en cas d'absolue nécessité car il n'y a qu'un nombre limité de l'icône adéquate dans le labyrinthe. De cette façon vous aurez plus de chances de terminer chaque labyrinthe ainsi que de gagner un grand nombre de points bonus.

Le Pepsiship et le Pepsitank sont de bons refuges pour vous abriter des fantômes et des créatures qui maraudent. Faites attention cependant; quand vous commencerez à tirer, vos ennemis se cacheront et attendront que vous sortiez de nouveau.

A certains des plus hauts niveaux, il vous faudra pénétrer dans le générateur de fantômes pour manger les sphères qui y seront apparues. Faites extrêmement attention car si vous êtes tué à cet endroit, il vous sera pratiquement impossible de vous échapper pour continuer.

Enfin, essayez de n'entrer dans les Cases Auto que si vous êtes sûr de pouvoir en sortir en sécurité.

MAD MIX GAME™

Soweit es Mad betraf, war das Leben in eine Sackgasse geraten. Gelangweilt, wenige Freunde und immer auf der Ausschau nach Orten, wo was los war, hatte er das Gefühl, daß es an was fehlte. Sein Vater hatte ihm viele Geschichten von seinem Großvater erzählt, dem großen Mad Elder, und zugleich der erfolgreichste Sprößling der Pepsimann Familie bei der bewältigung der tödlichen Aufgabe, die herumstreifenden Hausgeister zu bändigen. Zu Mads Schande war diese Arbeit von seinem Vater nicht forgeführt worden.

Dann auf einmal erschienen die Geister und verbreiteten Panik und Zerstörung in der gesammten Pepsistadt. In seiner Verzweiflung wandte sich der Bürgermeister der heimgesuchten Stadt an Mads Vater und bat ihn um Hilfe. Zu jedermanns Überraschung jedoch gab Mads Vater zu, daß er immer Angst vor den Geistern hatte und die Aufgabe der Geisterbändigung deshalb nicht übernehmen konnte.

Erzürnt über seinen Vater enschloß sich Mad sofort, daß es an der Zeit war, in die Fußstapfen seines Großvaters zu treten und die wahrscheinlich gefährlichste Herausforderung an die Pepsimänner anzunehmen...

DIE MISSION

Die Herausforderung besteht darin, den Pepsimann nacheinander durch jedes der fünfzehn Labyrinthe zu führen, und dabei den Geistern und bösartigen Kreaturen auszuweichen. Benutzen Sie das richtige Timing und Ihre Geschicklichkeite, um den größten Nutzen aus den im Labyrinth verborgenen Möglichkeiten zu ziehen, denn nur eine Kombinationen davon ermöglicht es Ihnen, die Mission erfolgreich zu beenden.

LADEANWEISUNGEN

Commodore 64/128 Kassette

Die **RUN/STOP**-Taste und die **SHIFT**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Commodore 64/128 Diskette

Zuerst den Computer einschalten, dann Diskette einschieben, und nach Eintippen von **LOAD"*",8,1** die **RETURN**-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

Spectrum 48/128K, 2 Kassette

LOAD"" eintippen und die **ENTER**-Taste drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Schneider CPC Kassette

Die **CTRL**-Taste und die kleine **ENTER**-Taste gleichzeitig drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Schneider CPC Diskette

RUN"DISK eintippen und die **ENTER**-Taste drücken. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

MSX Kassette

RUN"CAS;" eintippen und die **ENTER**-Taste drücken, dann die **PLAY**-Taste auf dem Kassettenrecorder.

Atari ST Diskette

Diskette einschieben und den Computer einschalten. Das Spiel lädt und läuft automatisch.

SPIELCHARAKTERE

Die Guten



PEPSIMANN
Bewegen Sie den Pepsimann durch das Labyrinth und essen Sie die Kugeln entlang Ihres Weges auf. Wenn Sie alle Kugeln vom Labyrinth aufgegessen haben, gehen Sie zum nächstschwereren Level weiter. Seien Sie vorsichtig, denn der Pepsimann kann durch die leichteste Berührung mit den meisten seiner Feinde getötet werden. Vermeiden Sie diese, solange er sich in dieser Gestalt befindet.

Im Labyrinth treffen Sie auf verschieden geformte Icone. Das Essen eines solchen Icons kann Sie vorübergehend in die folgenden Charaktere verwandeln.



WÜTENDER PEPSIMANN
Wenn der Pepsimann über eines dieser Icone geht, wird er zu einem wütenden Pepsimann. Nach dieser Verwandlung besitzt er die Fähigkeit, seine Feinde zu verfolgen und aufzufressen, was ihm einen großen Bonus an Punkte verschafft. Seien Sie jedoch vorsichtig – der Pepsimann verwandelt sich nach einer kurzen Zeitspanne zurück in seine ursprüngliche Gestalt.



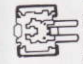
PEPSIPOTAMUS
Essen dieses Icons verwandelt den Pepsimann in einen Pepsipotamus. In dieser Gestalt zerquetschen Sie alle Ihre Gegner, die sich in den Weg stellen. Diese Gestaltsform ist besonders nützlich, um zwei der bösartigsten Kreaturen ins Jenseits zu befördern, den WIDERWÄRTIGEN und die LADYPLAGE. (Siehe im Abschnitt für die Bösen.)



PEPSIGRÄBER
Dieser Charakter kann die Kugeln von den Klammern des WIDERWÄRTIGEN befreien. Bewegen Sie einfach den Pepsigräber über die betreffenden Kugeln und 'entklammern' Sie diese. Wenn Sie sich zum einfachen Pepsimann zurückverwandeln, können Sie dann diese Kugeln erreichen. In dieser Gestalt sind Sie genauso verwundbar wie der Pepsimannn.



PEPSISCHIFF
Sie brauchen kein Icon zu essen, um sich in diese Gestalt zu verwandeln. Bei Ihrer Wanderung durch das Labyrinth treffen Sie auf Schienengleise. Bewegen Sie den Pepsimann einfach auf die Gleise, und der Pepsimann verwandelt sich automatisch in ein Pepsischiff. Auch wenn die Bewegungen beschränkt sind (nach rechts und links), können Sie jeden auf dem Bildschirm erscheinenden Feind mit den Kanonen des Pepsischiffs abfeuern.



PEPSIPANZER
Der Pepsipanzer arbeitet nach dem gleichen Prinzip wie das Pepsischiff, mit dem Unterschied, daß er sich nur in eine Richtung fortbewegen kann (Pfeile geben die Richtung an), aber Sie können in zwei Richtungen auf die bösen Charaktere feuern (rechts und links).

Die Bösen



GEISTER
Diese Gestalten wandern in den Gängen aller Labyrinthe umher. Deren Berührung eines Pepsimannes oder Pepsigräbers führt zum Verlust eines Lebens. Geister lassen sich mit Hilfe eines wütenden Pepsimannes töten, ebenso durch den Pepsipotamus, das Pepsischiff und den Pepsipanzer



LADYPLAGE
Diese Kreatur verbringt Ihr Leben im Labyrinth damit, in den Gängen entlangzuhuschen. Sie ist nicht gefährlich, aber ihre ärgerliche Eigenschaft besteht darin, daß Sie bereits gegessene Kugeln durch neue ersetzt. Deshalb müssen Sie auf Ihrem Weg manchmal zurückkehren, was Sie einer größeren Gefahr aussetzt. Sie kann durch alle guten Charaktere mit Ausnahme des Pepsimannes zerstört werden.



WIDERWÄRTIGER
Dies ist die schlimmste aller Kreaturen, die Sie antreffen werden. Der Widerwärtige wandert im Labyrinth umher und 'klammert' die noch zu essenden Kugeln. Der einzige Weg zum 'Entklammern' besteht darin, das entsprechende icon zu finden und sich in einen Pepsigräber zu verwandeln. (Siehe Abschnitt für die Guten.)

Weitere Besonderheiten



AUTOMATIK-QUADRATE
Wenn sie den Pepsimann über eines dieser Quadrate gehen lassen, folgt er den Richtungspfeilen automatisch nach einem vorgegebenen Muster.



FALLTÜREN
Diese spezielle Art von Tür befindet sich in allen Labyrinthen entlang verschiedener Gänge. Die Tür sit wie ein 'L' geformt, und wenn Sie sich von der richtigen Seite annähern, können Sie die Tür herunterdrücken un eine zweite Tür hochklappen, wodurch der vorhergehende Abscnitt dieses Ganges versiegelt wird. Dies ist besonders nützlich dann, wenn Sie sich auf der Flucht vor verfolgenden Feinden befinden und damit der Zerstörung entgehen können, Aber es kann sich genauso als tödlich erweisen, wenn Sie sich unter den gleichen Umständen aus der falschen Richtung annähern.

KONTROLLEN

Sie können entweder einen Joystick oder die Tastatur verwenden. Die vorgegebenen Tastaturbefehle sind wie folgt.

Links – **O**, Rechts – **P**, Hoch – **Q**, Runter – **A**, Feuer – **LEERTASTE**.

Diese Tasten können geändert und im Hauptmenü mit Hilfe der Option "REDEFINE KEYS" (Tasten neu definieren) von neuem bestimmt werden. (nur Spectrum Schneider)

TIPS

Benutzen Sie den wütenden Pepsimann nur dann, wenn es absolut notwendig ist, da sich nur eine beschränkte Anzahl der entsprechenden Icone im Labyrinth befindet. Auf diesem Wege erhöhen Sie die Wahrscheinlichkeit, jedes Labyrinth erfolgreich zu beenden und außerdem noch zusätzliche Bonuspunkte einzusammeln.

Das Pepsischiff und der Pepsitanker sind eine gute Zuflucht vor umherstreifenden Gespenstern und Kreaturen. Seien Sie jedoch auf der Hut: Wenn Sie mit dem Feuern der Kanonen beginnen, begeben sich Ihre Feinde in Deckung und warten, bis Sie wieder zum Vorschein kommen.

In einigen der höheren Levels müssen Sie sich direkt in den Geister-Generator begeben, um die dortigen Kugeln aufzuessen. Seien sie dabei besonders vorsichtig, denn wenn Sie dort ein Leben verlieren, wird es fast unmöglich sein wieder heil rauszukommen, um das Spiel fortsetzen zu können.

Zuallerletzt sei angemerkt, daß Sie nur dann die Zone um die Automatik-Quadrate betreten sollten, wenn Sie sich sicher sind, das der Weg zum Ausgang frei ist.